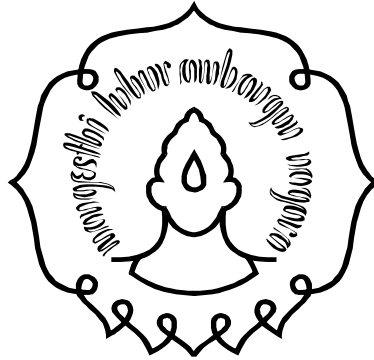


# **VISUALISASI PIRING MAKAN PAGI DENGAN UNSUR HIAS BERTEMAKAN KUPU-KUPU**



## **TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Melengkapi Gelar Sarjana Seni Jurusan Seni Rupa Murni  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret

Disusun oleh:

**AGUSTIN TRI WAHYUNI**  
C0605001

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2010**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

**“VISUALISASI PIRING MAKAN PAGI DENGAN  
UNSUR HIAS BERTEMAKAN KUPU-KUPU”**

Disusun oleh :

**AGUSTIN TRI WAHYUNI**

C0605001

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I

Drs. Edi Wahyono, M.Sn.  
NIP. 1951071 21982031 001

Pembimbing II

Yayan Suherlan, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19670717 2003121 001

Mengetahui  
Ketua Jurusan Seni Rupa Murni

Drs. Arfial Arsad Hakim, M.Sn.  
NIP. 19500711 1981031 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Disusun oleh:  
**AGUSTIN TRI WAHYUNI**  
C0605001

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Pada tanggal 13 juli 2010

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Arfial Arsad Hakim, M.Sn. NIP. 19500711 1981031 001	.....
Sekretaris	: Drs. Sunarto, M.Sn. NIP. 19470830 1980031 002	. ....
Penguji I	: Drs. Edi Wahyono, M.Sn. NIP. 19510712 1982031 001	.....
Penguji II	: Yayan Suherlan, S.Sn., M.Sn. NIP. 19670717 2003121 001	.....

Dekan  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Drs. Sudarno, M.A.  
NIP. 19530314 1985061 001

## **PERNYATAAN**

Nama : Agustin Tri Wahyuni  
NIM : C0605001

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul “VISUALISASI PIRING MAKAN PAGI DENGAN UNSUR HIAS BERTEMAKAN KUPU-KUPU” adalah betul-betul karya sendiri dan bukan plagiat dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya dalam Pengantar Tugas Akhir diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari Tugas Akhir tersebut.

Surakarta, 13 Juli 2010  
Yang membuat pernyataan,

Agustin Tri Wahyuni

## MOTTO

“Jangan terlalu khawatir pada masa depan, segala sesuatu yang akan terjadi akan baik dan berguna bagimu”  
(Epictetus)

“Anda pasti **bisa** bila anda pikir anda bisa. Jadi **berpikirlah** bahwa anda bisa”  
(Norman Vincent Peale)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk keluarga besarku tercinta dan teman-teman almameterku tersayang*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji syukur kehadiran Tuhan yang telah melimpahkan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu syarat dalam menempuh studi di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pengantar Karya yang telah disusun ini diharapkan dapat membuka wawasan baru terutama bagi penulis dan semua pihak yang terkait. Penulisan Pengantar Karya ini disusun atas masukan, saran, serta bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Sudarno, M.A., selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Arfial Arsad Hakim, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Senirupa Murni, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Edi Wahyono, M.Sn., selaku pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dalam proses penyusunan Pengantar Karya Tugas Akhir ini.
4. Yayan Suherlan, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dalam proses penyusunan Pengantar Karya Tugas Akhir ini serta pengganti pembimbing akademik yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Ibu selalu dihati dan Ayahku tercinta yang telah memberikan fasilitas dan semangatnya.

6. Nenekku, kakakku tersayang, yang telah memberikan fasilitas, bimbingan serta doanya.
7. Sahabatku angkatan 2005, yang telah memberikan kritik, saran, dan seluruh teman-temanku yang telah memberikan doa, dan motivasi, dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.
8. Tidak lupa, semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Surakarta, Juli 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penulisan .....	5
E. Manfaat Penulisan.....	6

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Sejarah Singkat Piring.....	7
B. Piring.....	8
C. Makan Pagi/Sarapan .....	8
D. Dekorasi Piring.....	10
E. Fungsi Piring.....	12
F. Keramik .....	12

### **BAB III. METODE PENCIPTAAN**

A. Implementasi teoritis.....	23
B. Implementasi Visual .....	26
1. Konsep Bentuk.....	26
2. Medium .....	29
3. Teknik Penggarapan.....	30
4. Penyajian Karya .....	44

### **BAB IV. PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	45
B. Saran .....	46

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>47</b>
----------------------------	-----------

### **LAMPIRAN**

A. Data Eksperimen .....	48
B. Daftar Tabel	
1. Tabel I. Tabel Pemanasan Awal.....	54
2. Tabel II. Tabel Pembakaran Biskuit.....	54
3. Tabel III. Tabel Pembakaran Glasir .....	55
C. Daftar Grafik	
1. Grafik Pembakaran Awal .....	59
2. Grafik Pembakaran Biskuit .....	60
3. Grafik Pembakaran Glasir Tahap I .....	61
4. Grafik Pembakaran Glasir Tahap II.....	62
D. Sketsa Karya.....	63
E. Foto Karya .....	71

## ABSTRAK

**VISUALISASI PIRING MAKAN PAGI DENGAN UNSUR HIAS KUPU-KUPU (Agustin Tri Wahyuni, 2005). Pengantar Karya Tugas Akhir (S-I), Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.**

Permasalahan yang dibahas dalam penulisan pengantar Tugas Akhir ini, yaitu (1) Bagaimana membuat bentuk piring makan pagi yang menarik. (2) Bagaimana mengaplikasikan dekorasi bentuk kupu-kupu yang dapat menambah nilai keindahan piring. (3) Bagaimana teknik aplikasi dekorasi kupu-kupu yang sesuai dengan bentuk piring.

Tujuan penyusunan pengantar Tugas Akhir ini adalah (1) Dapat mengetahui, menciptakan bentuk piring yang tepat secara fungsional (*form follows function*). (2) Mengaplikasikan dekorasi bentuk kupu-kupu yang dapat menambah nilai keindahan piring. (3) Sebagai upaya agar karya yang dihasilkan tampak indah dan mudah dinikmati masyarakat pada umumnya.

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas Akhir ini adalah implementasi Teoritik dan Implementasi Visual. Implementasi Teoritik mencakup tinjauan karya secara teoritik dan konseptual. Implementasi visual mencakup bahan, teknik, proses, bentuk karya, dan penyajian karya.

Dari penulisan Tugas Akhir ini, simpulan yang didapat adalah menciptakan sebuah karya keramik dalam bentuk piring yang tepat secara fungsional (*form follows function*). Untuk mencapai suatu bentuk yang diharapkan, proses penciptaan karya memerlukan beberapa proses tahapan.

**“ EAT EARLY VISUALIZATION PLATE ELEMENTS  
WITH DECORATIVE BUTTERFLY”**

Introduction to Final Work (SI), Department of Fine Arts,  
Faculty of Literature and Arts,  
**University of Surakarta Eleven March**

Agustin Tri Wahyuni<sup>1</sup>  
Drs. Edi Wahyono, M.Sn.<sup>2</sup>  
Yayan Suherlan, S.Sn., M.Sn.<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

2010. The issue to be discussed in the introduction of writing this final task, namely (1) How to make forms an interesting breakfast dish. (2) How to apply the decoration of a butterfly shape that can add value the beauty of the plate. (3) How is the application technique butterfly decorations according to the shape of the plate.

Final preparation of the introductory objectives are (1) It can find, create an appropriate form functionally plates (form follows function). (2) Apply the form of a butterfly decorations that can add value to the beauty of the plate. (3) In an effort to produce work that looks beautiful and easy to enjoy the community in general.

The method used in the writing of this final task is the implementation of Theoretical and Implementation of Visual. Theoretical implementation includes a review of theoretical and conceptual work is. Implementation includes visual materials, techniques, processes, forms of work, and presenting the work.

From this final project, the conclusion drawn is to create a masterpiece in the form of ceramic plate that is functionally correct (form follows function). To achieve a form that is expected, the process of creating a process requires several stages.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa, Jurusan Seni Rupa Murni dengan NIM C0605001

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing

**“VISUALISASI PIRING MAKAN PAGI DENGAN UNSUR  
HIAS KUPU-KUPU”**

**Tugas Akhir: Jurusan Seni Rupa Murni  
Universitas Sebelas Maret Surakarta**

Agustin Tri Wahyuni<sup>1</sup>  
Drs. Edi Wahyono, M.Sn.<sup>2</sup>  
Yayan Suherlan, S.Sn., M.Sn.<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

2010. Permasalahan yang dibahas dalam penulisan pengantar Tugas Akhir ini, yaitu (1) Bagaimana membuat bentuk piring makan pagi yang menarik. (2) Bagaimana mengaplikasikan dekorasi bentuk kupu-kupu yang dapat menambah nilai keindahan piring. (3) Bagaimana teknik aplikasi dekorasi kupu-kupu yang sesuai dengan bentuk piring.

Tujuan penyusunan pengantar Tugas Akhir ini adalah (1) Dapat mengetahui, menciptakan bentuk piring yang tepat secara fungsional (*form follows function*). (2) Mengaplikasikan dekorasi bentuk kupu-kupu yang dapat menambah nilai keindahan piring. (3) Sebagai upaya agar karya yang dihasilkan tampak indah dan mudah dinikmati masyarakat pada umumnya.

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas Akhir ini adalah implementasi Teoritik dan Implementasi Visual. Implementasi Teoritik mencakup tinjauan karya secara teoritik dan konseptual. Implementasi visual mencakup bahan, teknik, proses, bentuk karya, dan penyajian karya.

Dari penulisan Tugas Akhir ini, simpulan yang didapat adalah menciptakan sebuah karya keramik dalam bentuk piring yang tepat secara fungsional (*form follows function*). Untuk mencapai suatu bentuk yang diharapkan, proses penciptaan karya memerlukan beberapa proses tahapan.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa, Jurusan Seni Rupa Murni dengan NIM C0605001

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing

---

<sup>1</sup> Mahasiswa, Jurusan Seni Rupa Murni dengan NIM C0605001

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keramik adalah material tanah liat (*clay*) yang dibentuk dan dibangun dalam kondisi plastis, dikeringkan dan dibakar untuk dimatangkan dalam temperatur 0° C hingga 1350° C. Kata keramik pada awalnya dikenal dari bahasa Yunani, *keramikos* yang artinya suatu benda yang dibuat dari bahan dasar tanah liat yang telah mengalami proses pembakaran. Keramik juga dikenal karena memiliki hubungan erat dengan cerita mitologi Yunani dan Hummerus. Kata keramik berasal dari istilah Yunani kuno yaitu “*Keramos*” nama dari salah satu Dewa dari mitologi Yunani. Ia adalah anak *dewa Bachus* dan *dewi Arianne*, dan orang Yunani kuno percaya bahwa *Keramos* adalah dewa pelindung bagi orang-orang yang mata pencahariannya berkaitan dengan tanah liat (Edi Wahyono, 1985: 2).

Benda keramik memiliki bentuk khas yang dihubungkan dengan kegunaan/manfaatnya. Secara umum benda keramik yang dihasilkan adalah dimanfaatkan sebagai benda fungsional seperti wadah/tempat air, minyak, dan biji-bijian seperti kacang-kacangan, dan padi.

Dewasa ini banyak ragam bentuk benda keramik yang dibuat, keramik dibuat tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan peralatan rumah tangga tetapi juga untuk kebutuhan arsitektural, industrial dan sebagainya. Ragam produk peralatan rumah tangga yang berkembang dan menarik untuk dipelajari yaitu, mokken mug, cangkir/gelas, mangkuk, piring (*plate set*), asbak, jambangan bunga, tea-set. Paling menarik dikembangkan didalam program tugas akhir ini adalah piring.

Piring adalah peralatan makan yang tidak asing sebagai perlengkapan rumah tangga yang bentuknya khas yaitu berpenampang bulat, datar, kadang landai/sedikit cekung. Material dasar piring tidak lagi terbatas dari keramik, tetapi meliputi gelas kaca/beling, logam stainless, melamine, plastic, bahkan dari kertas dan kayu.

Piring sebagai perangkat wadah makanan dalam penyajian biasa diletakkan diatas meja makan. Penyajian makanan dirancang sedemikian rupa sehingga tata cara penyajian menjadi penting untuk diperhatikan, bahkan tempat/lokasi menjadi sangat penting seperti (*restaurant*, warung makan, *café*, tempat makan terbuka/tertutup). Selanjutnya ragam menu/jenis makanan. Waktu yang disajikan dengan menarik, dalam hal ini penyajian aneka menu makanan dalam piring, dan aneka lauk yang mengitari nasi menggugah selera penikmatnya, dan yang terakhir adalah ragam bentuk piring yang dianggap mampu memenuhi selera penggunanya. Peluang menghadirkan hiasan penting untuk dipertimbangkan, namun bila dicermati lebih dalam ternyata pernik hiasan, aksesoris, hadir juga hanya dalam batas-batas yang sangat minim, sehingga ada yang menyebutnya sebagai *minimalisme*. Dari kesederhanaan itu penulis tertarik untuk mengamati peralatan yang digunakan saat makan pagi.

Menu makan pagi/sarapan, umumnya terdiri dari makanan pokok serta lauk pauk atau bisa juga makanan kudapan. Sarapan biasanya terdiri dari makanan yang mengandung kalori tinggi misalnya, susu, roti, telur, dan buah. Makan pagi biasa dihidangkan antara jam 06.00 hingga jam 09.00. Makan pagi menjadi sangat penting dengan pertimbangan karena sejak makan malam hingga makan pagi



(kurang lebih delapan jam), tubuh tidak memperoleh makanan. Ciri khas menu makan pagi (*Breakfast Menu*) terdiri dari hidangan yang mudah disiapkan dan cukup mengandung unsur protein tinggi sebagai pemberi tenaga, unsur pembangun, dan unsur pengatur sel jaringan tubuh. Makan pagi juga bermanfaat untuk membekali tubuh dalam memberikan asupan zat gizi baik dari sumber karbohidrat, protein, lemak, vitamin maupun mineral serta mencegah penyakit.

Umumnya peralatan makan pagi terdapat unsur hias dengan motif bunga-bunga pada piring, mangkuk, dan cangkir. Unsur bunga itu dianggap sebagai nilai seni yang tidak semua orang memperhatikannya. Oleh karena itu memvisualisasikan bentuk piring yang berbeda dan lebih bervariasi dengan motif kupu-kupu. Ketertarikan akan keanekaragaman dan keunikan bentuk piring dari segi ragam bentuk, ukuran, warna, dan motif membuat piring-piring tampil cantik, untuk dieksplorasi lagi bentuk dan modelnya. Maka dari itu penulis mengambil judul “*Visualisasi Piring Makan Pagi dengan Unsur Hias Bertemakan Kupu-kupu*”. Gagasan ini terinspirasi oleh keindahan kupu-kupu, yang mempunyai kesan gerak, bentuk dan warna, bentuk kupu-kupu inilah yang diaplikasikan sebagai dekorasi pada piring.

Selanjutnya secara teknis dalam proses pembuatan keramik menggunakan bahan dasar tanah liat yang formulanya dibuat melalui *testing* (uji coba) agar dapat ditemukan bahan tanah liat yang memenuhi kualitas sebagai benda pakai yaitu sifat (keras, padat tidak *porous* dan mampu mengikat lapisan glasir dengan kuat) sebagai bahan pembuatan bentuk piring. Materi dasar tanah liat yang diambil adalah tiga tipe tanah liat yaitu tanah di sekitar Fakultas Seni Rupa UNS

(Kenting, Solo), Pacitan, dan *feldspar* Sukabumi. Dengan teknik dasar pembuatan piring adalah teknik lempeng (*slab*).

Kupu-kupu dijadikan simbol metamorfosis yang menakjubkan yaitu dalam perubahan fase kehidupan (telur-ulat-kepompong-kupu-kupu dewasa). Kupu-kupu mempunyai kombinasi warna yang sangat indah, komposisi warnanya sangat variatif. Menambahkan unsur hias pada piring dengan motif kupu-kupu, tujuannya menambahkan nilai estetika dan ciri khas agar tidak terkesan *monotone*. Dengan aplikasi dekorasi menggunakan teknik tempel yang bentuk dan proposinya disesuaikan dengan karakteristik motif yang sesuai dengan bentuk piring datar dan bidang yang cukup luas.

*Finishing* yang dilakukan dalam pembuatan piring adalah proses pembakaran yang disesuaikan dengan tingkat pembakaran suhu lapisan glasir dengan warna dasar tanah liat yang digunakan, suhu mencapai 965°C.

## **B. Batasan Masalah**

Secara substantif permasalahan dibatasi ruang lingkupnya dengan maksud agar permasalahan tidak meluas tetapi dibatasi pada focus bentuk piring, makan pagi yang sederhana, dengan aplikasi ragam dekorasi bertemakan kupu-kupu. Kupu-kupu yang dipilih/dimunculkan dalam karya keramik ini adalah kupu-kupu yang sering/pernah dilihat di lingkungan sekitar tempat tinggal penulis. Kupu-kupu yang muncul dalam karya keramik ini antara lain kupu-kupu ekor walet hitam (*papilio Polyxenes Asterius Stool*), kupu-kupu Raja (*Danaus Plexippus*), kupu-kupu Merak (*Peacock Butterfly*), Kupu-kupu Viceroy (*Balarchia*

*archippus/Crameri*), kupu-kupu Jeruk-sayap panjang (*Papilioxuthus*), kupu-kupu Panarsia (*Panarsia Clodius Baldur Edwards*) dan kupu-kupu mata mutiara (*Enodia Portlandia/Fabricius*).

### **C. Rumusan Masalah**

Dari Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membuat piring makan pagi yang menarik?
- 2) Bagaimana mengaplikasikan dekorasi bentuk kupu-kupu yang dapat menambah nilai keindahan piring?
- 3) Bagaimana teknik aplikasi dekorasi kupu-kupu yang sesuai dengan bentuk piring?

### **D. Tujuan Penulisan**

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penulisan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengetahui, menciptakan bentuk piring yang tepat secara fungsional (*form follows function*).
- 2) Mengaplikasikan dekorasi bentuk kupu-kupu yang dapat menambah nilai keindahan piring.
- 3) Sebagai upaya agar karya yang dihasilkan tampak indah dan mudah dinikmati masyarakat pada umumnya.

### **E. Manfaat Penulisan**

- 1) Memberikan pengalaman menciptakan karya yang indah, yang telah diperoleh penulis selama studi.
- 2) Meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap karya seni terutama seni keramik.
- 3) Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya keramik dan proses kreatif seorang seniman.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Dalam kajian teori ini, yang dibahas ialah sejarah singkat piring, aktivitas makan menggunakan piring khususnya adalah makan pagi/sarapan, selanjutnya tentang dekorasi piring.

#### **A. Sejarah Singkat Piring**

Tidak diketahui persis siapa penemu piring, dan dari mana permulaan wadah yang lebih populer disebut piring ini berasal. Inspirasi pembuatan wadah ini berasal dari pemanfaatan buah-buahan berkulit tebal (labu, kelapa, dan sebagainya) yang isinya dikeluarkan, ruas-ruas pohon bambu, daun-daunan berukuran besar (pisang, talas, daun jati dan sebagainya), cekungan bekas telapak kaki dan batu pada tanah basah yang digenangi air hujan. wadah yang berasal dari daun pisang, mungkin hanya ada di Indonesia. Terutama yang tinggal di daerah Jawa, kebiasaan menggunakan wadah ini sudah turun temurun.

Atas kenyataan itu, suatu ketika orang memakai keranjang bambu yang dilapisi tanah liat sebagai tempat atau wadah cairan dan wadah semacam ini tentu tidak bertahan lama. Secara tidak sengaja, setelah dipergunakan keranjang itu dibuang ke perapian maksudnya untuk dimusnahkan, yang terjadi keranjangnya musnah sedangkan tanah pelapis masih tersisa dan ditemukan mengeras dengan meninggalkan bekas anyaman keranjang. Dari pengalaman itulah, orang mulai dengan sengaja membentuk tanah liat secara utuh sebagai wadah dan untuk keperluan religi lainnya (<http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/2003/6/8/ars2.html>).

## B. Piring

Piring adalah wadah berbentuk bundar pipih dan sedikit cekung (ceper), terbuat dari porselen (seng, plastik), tempat meletakkan nasi yang hendak dimakan (tempat lauk-pauk dan sebagainya). Beragam benda fungsional yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah piring (*plate*). Ada piring polos umumnya berglasir putih bersih gading, ada juga yang memiliki dekorasi bercorak bunga dan sebagainya. Masing-masing piring baik yang berkarakter polos maupun yang sarat dengan dekorasi dan memiliki nilai keindahan yang menarik hati bagi konsumennya.

Piring keramik umumnya dibuat sebagai benda pakai. Contoh ragam bentuk piring paling umum biasanya mengadopsi bentuk-bentuk geometris antara lain bulat, lonjong/oval, persegi sama sisi, persegi panjang, segitiga dan sebagainya. Karakternya ada yang bersifat datar/ceper, lengkung, dan cekung. Selain piring geometris terdapat juga ragam piring yang meniru bentuk organis seperti, bentuk daun, kelopak bunga, buah-buahan, bentuk ikan, dan dimungkinkan juga ditemukan ragam bentuk piring berupa kombinasi bentuk geometris dan bentuk organis.

## A. Makan Pagi/Sarapan

Pengertian sarapan yaitu makanan yang dimakan pada pagi hari sebelum beraktifitas, yang terdiri dari makanan pokok dan lauk pauk atau makanan kudapan. Sering orang mengabaikan makan pagi, karena kesibukan atau mengejar waktu sehingga makan pagi pun terabaikan. Manfaat yang didapat ketika rutin makan pagi antara lain membantu zat gizi, dapat memelihara ketahanan tubuh, agar dapat beraktifitas atau belajar atau bekerja dengan baik, membantu memusatkan untuk belajar dan

memudahkan penyerapan pelajaran. Sedangkan akibat jika tidak rutin makan pagi yaitu akan malas dan tidak dapat berpikir dengan baik, badan akan terasa lemah, hal itu disebabkan kekurangan zat gizi yang diperlukan untuk tenaga, kerja akan menurun, tidak dapat melakukan aktifitas/kegiatan/pekerjaan dipagi hari dengan baik.

Untuk itu perlu diperhatikan juga bagaimana susunan sarapan pagi yang baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Jumlah sarapan yang cukup dan seimbang zat gizinya dapat memenuhi kebutuhan tubuh selama 4-6 jam sebelum makan siang tiba. Jika tidak tubuh akan memperoleh energi dengan memecah/menguras cadangan gula yang tersimpan dalam hati hingga akhirnya akan merasa lelah/capek serta lemas karena tidak ada makanan yang masuk untuk membakar cadangan gula tersebut (<http://www.gizi.net/pedoman-gizi/download/kadarzi.DOC>).

Tindakan yang perlu dilakukan bila keluarga belum biasa makan pagi, yaitu menjelaskan keuntungan seseorang membiasakan diri makan pagi, anjurkan makan pagi sesuai dengan keadaan ekonomi keluarga, gunakan bahan makanan yang tersedia dan mudah dibuat, dikeluarga atau mudah didapat di daerah setempat, misalnya bubur ayam, mie goreng, nasi goreng, roti tawar, susu dan sebagainya.

Seperti halnya aktivitas makan di waktu yang lain baik makan siang maupun makan malam, sarapan di pagi hari tidak boleh kita lewatkan begitu saja. Karena dengan diawali sarapan pagi, dapat mempersiapkan stamina tubuh/kesehatan tubuh kita hingga dapat beraktivitas secara optimal sampai menjelang siang hari.

### C. Dekorasi Piring

Dekorasi dan ornamen dalam bahasa Indonesia mempunyai pengertian yang sama yaitu, hiasan. Sedangkan dalam Ornametik Indonesia, ornamen berasal dari kata latin *ornare* yang berarti menghias atau menambah nilai indah. Dekorasi dan ornamen dapat diartikan sebagai unsur yang ditambahkan pada suatu benda dengan maksud menghias, mendekorasi dan memperindah benda termaksud atau dapat juga diartikan bahwa dekorasi dan ornamen selalu dihubungkan dengan pengertian sebagai unsur tambahan yang bermaksud menghias untuk memperindah (Sudarjo, 1988:1).

Motif-motif ornamen yang mudah dikenali adalah dalam rupa garis, bentuk, warna, irama yang penempatannya pada umumnya sebagai pengulangan motif. Oleh karena itu suatu pola tertentu atau pengulangan motif yang sama adalah dasar dari ornamen. Suatu ornamen tertentu bila diterapkan pada suatu benda dan sesuai dengan karakter benda jelas dapat mempertegas struktur benda tersebut, hanya saja seorang pembuat keramik juga dituntut untuk memenuhi beberapa persyaratan dan pertimbangan. Secara garis besar bentuk ornamen terbagi menjadi tiga kelompok yaitu:

1. Jenis ornamen bermotif geometris.
2. Jenis ornamen bermotif naturalis.
3. Jenis ornamen bermotif stilasi bentuk alam.



Dalam kaitan dengan cara penerapannya adalah:

1. Ornamen berupa pita yang tersusun dari motif-motif yang diulang dalam bentuk alur seperti pita mengelilingi benda.
2. Ornamen berupa bentuk atau motif meliputi sebagian permukaan pada benda sehingga motif itu tampak menonjol (*dominan*).
3. Ornamen berupa motif yang penempatannya tersebar pada seluruh permukaan benda dan kadang terkesan bebas dan acak.

Dengan ditemukan tanah yang mengeras setelah dibakar pada masa lampau, secara tak sengaja pula ditemukan unsur dekorasinya sekaligus. Dekorasi yang digunakan umumnya kulit kerang, kulit kayu, permukaan batu, tali, anyaman, serat tumbuh-tumbuhan, kain atau benda-benda lain yang bertekstur dan bermotif, dengan cara mengecapkannya pada permukaan benda dalam keadaan masih basah atau lembab sebelum dibakar.

Dekorasi piring yang inovatif/karya baru atau dengan dipadukan dengan teknik lukis dengan corak yang dikehendaki bisa berfungsi sebagai benda pakai atau sebagai unsur aksesoris ruangan. Dalam memberikan dekorasi tidak hanya berwujud dua dimensi, tetapi juga berwujud tiga-dimensi/relief berupa flora atau fauna. Adanya dekorasi yang unik dan khas akan memberikan ciri tersendiri pada bentuk piring. Baik piring yang bersifat tradisional maupun yang bersifat modern. Selain dari daerah Sawankhalok yang berupa mangkok Celadon, buli-buli coklat-kehitaman dengan dua kupingan dibagian tepian, sedangkan dari Sukothai adalah piring berwarna putih dengan hiasan ikan berwarna coklat kehitaman di bagian dasar dalam. Adapun piring yang dekorasinya

bergambar klasik antara lain ayam jago, list emas, nona makan/bergambar sepasang bangsawan.

Teknik yang digunakan dalam dekorasi piring yaitu teknik dekorasi lukis, cap, tempel, ukir dan sebagainya. Misalnya piring *Merk Vicenza*, piring keluaran lokal (*Kedaung*) dengan dekorasi lukis dengan teknik khusus, dan ada juga piring Celadon dengan dekorasi teknik ukir, tempel dan sebagainya.

#### **D. Fungsi Piring**

G. Nelson dalam buku "*Ceramics*" (1960) menulis bahwa suatu kenyataan yang ada pada benda-benda tembikar atau keramik. Seperti halnya hasil penemuan barang-barang keramik di beberapa tempat yang tersebar diberbagai negara, maka di beberapa daerah/tempat di Indonesia juga terdapat peninggalan temuan barang-barang keramik hasil dari jaman lampau, yang berupa alat-alat keperluan menurut makanannya, dengan teknik pembuatan yang masih sederhana. Salah satunya bentuk piring kebanyakan berbentuk bulat beralas cekung yang digunakan untuk peralatan makan, tempat lauk pauk, menyimpan biji-bijian dan juga menaruh sesaji saat pemujaan.

#### **E. Keramik**

Keramik berasal dari bahasa Yunani dari kata "*keramos*" yang berarti "tanah liat" atau dari kata "*keramikon*" yang berarti bahwa bahan yang telah di bakar. Keramik yaitu segala benda yang dibuat dari lempung melalui proses pembentukan, pengeringan serta pembakaran yang bertujuan atau mempunyai kecenderungan sebagai wadah dan benda-benda lainnya yang merupakan ungkapan bebas.

*Ceramic* adalah material yang dibuat dari bahan tanah liat, yang dibentuk dan dibangun dalam kondisi plastis, dikeringkan dan dibakar untuk dimatangkan dalam temperature 0°C hingga 1350°C (Norton dalam Bambang Prasetyo, 1974:1).

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa karya keramik adalah salah satu media ekspresi dengan menggunakan bahan dasar tanah liat yang dibakar dengan temperatur suhu tertentu. Manusia untuk menampilkan berupa bentuk yang dapat membingkai segala perasaan manusia dalam atau pengalaman perasaan dalam hidupnya yang disajikan dalam bentuk simbol-simbol yang diambil dalam bentuk yang sudah ada di dunia ini (pemindahan dari bentuk-bentuk yang sudah ada).

Hampir semua pendapat diatas mengungkapkan pengertian yang sama, akan tetapi penulis menganggap ungkapan yang lebih lengkap dikemukakan oleh Bambang Prasetyo, karena disamping keramik sebagai kegiatan dengan tujuan fungsional keramik juga sebagai media ekspresi berkarya.

#### *a. Jenis Keramik*

Keramik dapat digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu:

##### 1. Keramik Halus (*Fine Ceramic*)

Keramik yang dibuat untuk tujuan yang murni bernilai ungkap termasuk sebagai seni murni atau *fine art*, yang lazim disebut sebagai keramik ekspresi karena identitas dan emosional penciptanya dominan dan karya bersifat tunggal individual yang bebas. Keramik jenis ini biasanya dibuat untuk memenuhi kebutuhan estetika.

## 2. Keramik Berat (*Heavy Ceramic*)

Keramik pakai dibuat untuk tujuan yang bersifat praktis dan fungsional, terutama untuk kebutuhan sehari-hari. Keramik ini dibuat dengan menggunakan bahan alam, seperti kuarsa, kaolin, dan lain-lain. Yang termasuk keramik ini adalah: barang pecah belah (*dinnerware*), keperluan rumah tangga (*tile, bricks*), dan untuk industri (*refractory*).

### b. Bahan Baku Keramik

Tanah liat merupakan bahan utama untuk pembuatan benda keramik. Kira-kira 70% - 80% dari kulit bumi terdiri dari batuan yang merupakan sumber tanah liat. Secara kimia maka tanah liat termasuk kategori *hidrosilikat alumina* dan dalam keadaan murni mempunyai rumus  $Al_2O_3 \cdot 2H_2O \cdot 2SiO_2$  dengan bandingan berat dari unsur-unsurnya: 39% oksida Aluminium ( $Al_2O_3$ ), 14 % Air ( $H_2O$ ), 47%, oksida Silinium ( $SiO_2$ ). Sifat Tanah liat menurut John B. Kenny (1976:4), antara lain tanah liat mengandung partikel pembentuk tanah terdiri dari partikel halus dan kasar, plastis ketika dicampur dengan air, sifat *porous*/berpori-pori, keras jika dikeringkan dan masih larut dalam air, dan menjadi keras dan padat ketika kering.

1) Jenis tanah liat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

#### a) Tanah liat Primer

Yaitu tanah liat yang terdapat pada tempat dimana tanah liat tersebut belum berpindah tempat sejak terbentuknya. Sifatnya berbutir kasar bercampur batuan asal yang belum lapuk, tidak plastis. Suhu berkisar  $1300^{\circ}C$ - $1750^{\circ}C$ .  
Contoh : *Kaolin* (berwarna putih)

b) Tanah liat Sekunder

Yaitu tanah liat yang dipindahkan oleh air, angin, gletser dan sebagainya dari batuan induk. Sifatnya kurang murni, butirannya lebih halus, lebih plastis. suhu berkisar  $900^{\circ}\text{C}$ - $1400^{\circ}\text{C}$ . Contoh : tanah liat marine (endapan dari laut).

c) Tanah Liat Tersier (*Earthenware*)

Umumnya disebut *Ball Clay* contohnya: tanah liat berwarna merah, hitam, abu-abu, seperti tanah sawah, ladang atau tanah endapan di tempat lain, seperti lembah dan ngarai.

2) Bahan baku keramik dibedakan menjadi bahan plastis dan non-plastis, yaitu

a) Bahan plastis dipakai sebagai bahan untuk pembuatan benda keramik, antara lain :

i) *Kaolin*; berwarna putih, jenis tanah liat primer, terdiri dari butiran kasar, sifatnya rapuh dan tidak plastis.

ii) *Stone-ware clay*; berbentuk bola-bola, jenis tanah liat sekunder. Sifatnya berbutir sangat halus, plastis, berwarna abu-abu muda kehitaman mengandung karbon.

iii) Tanah bata merah (*earthenware*); Tanah liat ini tergolong tanah sedimen. Sifatnya plastis, tidak mudah retak, warna bakarnya abu-abu, creme, coklat, warna mentahnya abu-abu, kuning kotor. *Ball clay*

b) Bahan non-plastis biasa juga dipakai sebagai bahan untuk pembuatan glasir keramik, antara lain :

- i) *Silica (SiO)*; Tahan api, dapat mengurangi susut kering, retak dalam pengeringan, susut waktu dibakar dan mempertinggi kualitas material waktu dibakar. Terdiri pasir kwarsa, batu pasir kwarsa (*flint*).
- ii) *Feldspar*; berfungsi sebagai bahan pelebur (*flux*) dalam massa (*body ceramic*). Meleleh/melebur saat dibakar dan membentuk leburan gelas yang menyebabkan partikel tanah saling melekat. Contoh: Porselin dan stoneware ([http://www. Studio keramik.org/2009/II/ tanah- liat-primer dansekunder.html](http://www.Studio.keramik.org/2009/II/tanah-liat-primer-dansekunder.html)).

### c. Pengolahan bahan

Teknik dan proses pengolahan bahan akan menentukan bahan yang dihasilkan, sedangkan bahan baku yang disiapkan akan menentukan baik dan tidaknya barang yang dibuat. Pengolahan bahan baku ada 2 cara yaitu:

#### 1) Cara Tradisional

- a) ditumbuk atau diuli
- b) diinjak-injak
- c) disaring dengan peralatan slip bak

#### 2) Peralatan Mesin

- a) *Hammermill*, untuk pemecah batu tahap awal
- b) *Kallergang*, untuk memproses lanjut dari hammermil
- c) *Ballmill*, untuk memproses bahan agar lebih halus

*d. Proses Pembuatan keramik*

Proses pembentukan sangat menentukan berhasil dan tidaknya barang yang dibuat. Penggunaan teknik yang tepat untuk suatu proses pembentukan akan ditentukan oleh faktor dari bahan, alat yang digunakan dan bentuk barang yang diinginkan. Adapun teknik pembentukan barang dibedakan menjadi:

*a) Pembentukan dengan tangan*

1) Teknik Pijit (*pinch*)

Yaitu dengan menekan-nekan tanah dengan jari-jari tangan untuk membentuk benda yang diinginkan.

2) Tehnik Pilin (*coil*)

Yaitu membentuk pipa atau tali silindris dengan diameter dan panjang pilina sesuai dengan yang kita kehendaki.

3) Teknik Lempeng (*slab*)

Yaitu membuat lempengan atau tembokan tanah liat dengan cara mengerol tanah liat agar terbentuk ketebalan yang sama. Kemudian lempengan di potong untuk membentuk benda-benda yang dikehendaki.

4) Teknik Putar

Yaitu dilakukan dengan menggunakan alat/meja putar yang digerakkan oleh tangan/kaki maupun oleh tenaga listrik. Sedangkan teknik cetak, pembentukannya dengan cetakan gips (Ambar Astuti, 1997:32-34).

*b) Pembentukan dengan alat bantu*

- 1) Cetak tuang (*slip casting*)
- 2) Cetak tekan (*pres*)
- 3) Cetak mesin (*jigger*)
- 4) Teknik putar (alat putaran)

*e.. Dekorasi*

Pemberian dekorasi termasuk bagian yang penting dan menuntut kemampuan rasa seni bagi pembuatnya. Memberikan dekorasi hendaklah disesuaikan dengan bentuk dan fungsi dan ruang dimana dekorasi dibubuhkan, sehingga akan tercipta keindahan yang harmonis.

Adapun teknik aplikasi dekorasi antara lain:

a) Dekorasi ukir

Dilakukan dengan menggunakan benda tajam dengan menggunakan pahat ukir seperti yang dilakukan pada media kayu, membentuk motif-motif yang diinginkan seperti garis-garis maupun relung-relung.

b) Dekorasi cap (*stamping*)

Diterapkan pada keramik dengan menekankan sebuah cap pada permukaan benda keramik. Stempel bisa dibuat dari kayu, logam, gips, atau menggunakan tanah yang dibakar.

c) Dekorasi Tempel

Dilakukan dengan menempelkan motif-motif tertentu yang dibuat dari cetakan atau dibuat langsung dengan tangan.



*f. Pengeringan*

Pengeringan termasuk bagian yang penting dalam proses pembuatan barang keramik. Dengan pengeringan yang baik, resiko pecah bila dibakar dapat dihindarkan. Dalam pengeringan perlu diperhatikan mengenai pengaturan barang dan pemanasannya, sehingga penguapan air dapat berjalan dengan teratur.

Pengeringan dapat dibedakan 2 cara yaitu:

*a Pengeringan secara alamiah*

- 1) Diangin-anginkan dalam rak ruang tertutup
- 2) Dijemur dengan sinar matahari secara terbuka

*b Pengeringan secara buatan*

- 1) Pengeringan berkala (*periodik*) menggunakan tungku pengeringan yang disebut *proctor drier*
- 2) Pengeringan terus-menerus (*continue*) menggunakan ruang lorong yang bergerak *circular*

Setelah benda keramik selesai dibentuk, maka tahap selanjutnya adalah pengeringan. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menghilangkan air plastis yang terikat pada badan keramik, serta memberikan kekuatan pada barang-barang mentah, sehingga keramik dapat mengeras dan dapat disusun dalam tungku dan tidak terjadi pecah atau retak dalam proses pembakaran.

Ketika badan keramik dikeringkan terjadi tiga proses penting (Norton, 1975/1976) yaitu:

- 1) Air pada lapisan antarpartikel lempung menguap, sampai akhirnya partikel-partikel saling bersentuhan dan proses penyusutan berhenti.
- 2) Air dalam pori-pori hilang tanpa terjadi susut.
- 3) Air yang terserap pada permukaan partikel hilang.

*g. Pembakaran*

Pembakaran adalah suatu reaksi yang cepat antara oksigen dan elemen bahan bakar yang menghasilkan panas sebagai akibat reaksi kimia antara elemen bahan bakar dan oksigen. Sedangkan bahan bakar mempunyai elemen yang bisa terbakar menghasilkan panas yaitu karbon hidrogen dan belerang (Wahyu Gatot Budiyo, 2008, 449).

Membakar dan mengglasir merupakan proses terakhir dalam proses pembuatan keramik. Proses pembakaran akan menentukan berhasil atau tidaknya pembuatan barang keramik. Tujuan pembakaran adalah mengubah benda mentah (*greenware*) menjadi benda biskuit. Untuk memperoleh keberhasilan dalam proses pembakaran, harus dilaksanakan dan *memonitoring* selama proses penaikan api pembakaran.

Pembakaran keramik dapat dibagi ke dalam beberapa golongan sebagai berikut (Ambar Astuti, 1997: 58):

- a) Pembakaran biskuit: dibakar dengan suhu bakar  $800^{\circ}\text{C}$ . Pembakaran ini merupakan tahap yang sangat penting karena melalui pembakaran ini suatu benda dapat disebut sebagai keramik biskuit. Pembakaran biskuit merupakan tahap awal agar benda yang akan diglasir cukup keras, kuat, tidak larut oleh air.
- b) Pembakaran glasir: barang keramik yang telah dibakar biskuit dan sudah dilapisi glasir kemudian dibakar pada suhu yang dibutuhkan untuk mematangkan bahan glasirnya. Suhu untuk pembakaran glasir bermacam-macam, dari  $900^{\circ}\text{C}$  sampai  $1250^{\circ}\text{C}$  tergantung dari jenis tanah/badan dan jenis glasir yang dipakai.

Jenis tungku pembakaran, dibagi menjadi 2, yaitu

- 1) *Tungku periodik*, yaitu begitu selesai untuk membakar dibongkar. Contoh: tungku kampung (ladang).
- 2) *Tungku berkala*, yaitu tungku yang dibuat dari bahan batu tahan api dan tungku listrik. Contoh: oven

Selama proses pembakaran, badan keramik mengalami beberapa reaksi penting, yaitu hilang/muncul fase-fase mineral dan hilang berat (*weight loss*). Misteri dan resiko dapat muncul pada karya, misalnya berupa karya yang pecah dan rusak, sampai pada perubahan warna glasir. Hal-hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain pembuatan formula yang tidak tepat, cara pengglasiran yang tidak sempurna serta pembakaran yang salah.

#### *h. Pengglasiran*

Proses pengglasiran adalah lapisan tipis bahan-bahan silika pada permukaan keramik, apabila dibakar akan melebur pada suhu tertentu. Glasir merupakan kombinasi yang seimbang dari satu atau lebih oksida basa (*Flux*), Oksida Asam (*Silika*), dan Oksida Netral (*Alumina*), ketiga bahan tersebut merupakan bahan utama pembentuk glasir yang dapat disusun dengan berbagai komposisi untuk suhu kematangan glasir yang dikehendaki.

Pengglasiran merupakan tahap yang dilakukan sebelum dilakukan pembakaran glasir. Benda keramik biskuit dilapisi glasir dengan cara dicelup, dituang, disemprot, atau dikuas (Wahyu Gatot Budiyanto, 2008:472-474).

Fungsi glasir pada karya keramik yaitu

- a. Berfungsi estetis atau menambah keindahan.
- b. Membuat barang keramik kedap oleh air maupun gas.
- c. Menjadi lebih kuat (*permanen*) dan lebih keras.
- d. Mudah dibersihkan dan melindungi benda keramik dari goresan.

Hal yang perlu diperhatikan sebelum mengglasir benda keramik biskuit, yaitu

- a. Membersihkan dengan sikat, disemprot, atau dicuci dengan air sehingga bersih dari minyak dan debu.
- b. Mengeringkan agar proses pengglasiran badan benda keramik tersebut dapat menyerap glasir dengan baik.

Proses dalam pembuatan keramik akan menentukan kualitas karya yang dihasilkan. Oleh karena itu, kecermatan dalam tahap demi tahap sangat diperlukan untuk menghasilkan bentuk karya dengan kualitas yang memuaskan.

### **BAB III**

## **VISUALISASI PIRING MAKAN PAGI DENGAN UNSUR HIAS BERTEMAKAN KUPU-KUPU**

#### **A. Implementasi Teoritis**

Karya Tugas Akhir kali ini diharapkan mampu mengembangkan desain yang telah ada, serta mampu memberi nilai tambah agar karya keramik tidak dipandang sebelah mata. Oleh sebab itu penulis berusaha dengan segala pengetahuan tentang bahan dan teknik, ketrampilan, kreatifitas dan kemauan untuk membuat karya baru. Keberhasilan karya ini akan tergantung pada perencanaan, proses dan tehnik pengerjaan yang diterapkan untuk menghindari kegagalan dari rencana semula.

Dalam perkembangannya piring sebagai barang fungsional, bila diberi sentuhan artistik tidak menutup kemungkinan bisa menjadi unsur estetis suatu ruang. Sebab dalam perkembangannya di lihat sebagai barang fungsional, karena keindahannya dijadikan benda pajangan, sehingga dapat memberi kepuasan batin bagi pemiliknya.

Dalam Karya bentuk piring ini perencanaannya disesuaikan pertimbangan menggunakan konsep yang praktis yaitu *form follows function* artinya bentuk benda yang dibuat harus memenuhi atau mengikuti fungsinya. Artinya dalam pembuatan piring, harus disesuaikan dengan aktivitas penggunaanya, utamanya harus dipertimbangkan segi kenyamanan, keindahan, keamanan, *hygienis* serta kemudahan pemakai saat menggunakan piring dan membersihkan (Feldman, Edmund Burke, 1967:389).

Ketertarikan penulis terhadap kupu-kupu sebagai unsur dekorasi karena kupu-kupu sebagai bagian dari kekayaan alam yang memiliki kekuatan, keunikan yang akan membawa penulis pada sebuah pengamatan, perenungan serta pemikiran terhadap kupu-

kupu, sehingga akan menghasilkan pemikiran bahwa kupu-kupu tidak hanya sekedar sebagai hewan serangga yang hidup dan berkembang biak disekitar kita, akan tetapi kupu-kupu adalah sebuah keindahan bentuk, gerak kehidupan. Kupu-kupu memiliki jenis atau *spesies* yang sangat beragam. Tidak saja dari bentuk dan ukurannya serta pola warnanya, juga beraneka ragam dalam perilaku dan habitatnya. Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kupu-kupu dijadikan sebagai lambang keindahan. Karena kupu-kupu sangat kaya warna yang dipancarkan dari sayapnya.

Tidaklah berlebihan bila kupu-kupu dikatakan sebagai primadona di antara satwa *avertebrata* lainnya. Sayapnya yang indah dan menarik mampu memikat hati banyak orang. Susunan sisik serupa atap genteng pada sayap kupu-kupu memberi corak serta pola warna, dan ini merupakan dasar pemberian nama pada kelompok serangga ini, yaitu *Lepidoptera*.

Ketika berbicara kupu-kupu yang terpikir dan terbayang di dalam benak kita adalah seekor binatang yang melambangkan keindahan, sehingga hampir semua orang menyukai binatang ini. Kupu-kupu juga merupakan binatang yang mempunyai pergerakan yang cukup cepat dan sangat lincah hinggap dari satu bunga ke bunga lain. Ia juga binatang yang menjalankan fungsi untuk menyebarkan kehidupan bagi makhluk yang lainnya. Ketika ia menghisap madu atau sari bunga yang secara tidak langsung juga ikut membantu proses penyerbukan pada bunga tersebut dan juga membawa benih-benih tumbuhan yang menempel pada tubuhnya dan kemudian menyebarkannya sehingga lahan-lahan yang tadinya kosong dan gersang berubah menjadi lahan yang dipenuhi dengan tumbuhan beraneka ragam.

Kupu-kupu mempunyai keindahan yang dilihat dari segi gerak, warna dan bentuknya. Dalam penerapan ini warna dan bentuknya sebagai aksesoris yang menarik dan beragam. Kekhasan kupu-kupu itu memberi inspirasi penulis ingin membuat jenis piring yang sesuai corak dan jenis kupu-kupu. Kupu-kupu yang muncul dalam karya keramik ini antara lain kupu-kupu ekor walet hitam (*papilio Polyxenes Asterius Stool*), kupu-kupu Raja (*Danaus Plexippus*), kupu-kupu Merak (*Peacock Butterfly*), Kupu-kupu Viceroy (*Balarchia archippus/Crameri*), kupu-kupu Jeruk-sayap panjang (*Papilioxuthus*), kupu-kupu Panarsia (*Panarsia Clodius Baldur Edwards*) dan kupu-kupu mata mutiara (*Enodia Portlandia/Fabricius*).



Kupu-kupu Raja



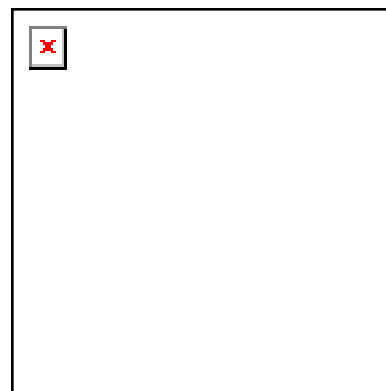
Kupu-kupu mata mutiara



Kupu-kupu Jeruk



kupu-kupu Panarsia



Kupu-kupu Merak



Kupu-kupu Viceroy

Kupu-kupu Ekor Walet Hitam

(Gambar 1. Sumber: Handbook for Butterfly Watchers, hal:148-153)

Dari beberapa pengamatan serta pengalaman yang telah dirasakan oleh penulis maka kupu-kupu dijadikan sebagai sumber ide dalam menciptakan karya Tugas Akhir. Pada dasarnya obyek yang nyata tersebut mempunyai keindahan tersendiri. Namun penulis menghadirkan bentuk dasar kupu-kupu yang telah diubah berdasarkan imajinasi penulis. Pengalaman estetis ini menimbulkan ketertarikan serta dorongan penulis untuk menciptakan karya Keramik.

## **B. Implementasi Visual**

### **a. Konsep Bentuk**

Bentuk sebuah karya adalah suatu totalitas keseluruhan kesatuan hubungan organisasi dari seluruh unsur-unsur pendukungnya.

Bentuk sebuah karya seni terjadi karena adanya kesatuan hubungan timbal balik antara unsure-unsur dasar pendukung karya seni (warna, garis, shape, tekstur dan value) yang satu dengan yang lainnya dan antara setiap unsure dasar itu dengan keseluruhannya sehingga masing-masing unsure tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya juga dengan keseluruhannya (Suryo Suradjijo, 1993:48).



Pengertian bentuk (*form*) dapat dibedakan dalam dua pengertian yaitu bentuk visual dan struktur estetik

Edmund Burke Feidman membedakan bentuk ke dalam dua macam, yaitu bentuk visual dan struktur estetik. Yang dimaksud dengan bentuk visual ialah bentuk tampak luar atau bentuk permukaan sebuah karya seni. Bentuk visual karya adalah kesatuan hubungan unsure-unsur yang mendukung karya yang dapat ditangkap oleh indera secara jelas. Sedang struktur estetik ialah bentuk yang ada pada idea penghayat sebagai hasil persepsi penghayat terhadap bentuk bvisual karya yang menghasilkan suatu kesatuan dalam idea penghayat (Suryo Suradjijo, 1998:83).

Dalam pengolahan objek terjadi perubahan bentuk antara lain:

#### 1. *Distorsi*

Distorsi sebenarnya adalah suatu istilah dalam gambar perspektif, yaitu perubahan yang terjadi terhadap ukuran karena sudut pandang berdasarkan titik hilang dan horison dalam bidang gambar. Dalam bidang pengolahan bentuk istilah distorsi dimanfaatkan sebagai pola pengolahan perubahan bentuk yang proporsional. Dalam bidang keramik adalah perubahan keramik yaitu nilai susut dan nilai kepadatan sangat ditentukan oleh karakter tanah liat. Dan perubahan fisik terletak pada kapasitas bentuk dalam proses pengolahan karakter tanah liat.

#### 2. *Stilasi*

*Stilasi* atau pengayaan adalah perubahan bentuk yang tidak meninggalkan ke bentuk asli alam. Stilasi Berasal dari kata *style* yang berarti gaya, corak, atau *mode*. (Surya Suradjijo, 1993). Dalam bidang keramik adalah mengembangkan ragam bentuk tetapi tetap mempertahankan karakter utamanya.

Melalui proses pengamatan, perenungan serta pemikiran yang matang, maka sesuai dengan tema yang telah diangkat penulis dalam menciptakan unsur hias yaitu kupu-kupu. Dalam transfer obyek ke dalam keramik penulis tidak langsung mengusung bentuk-bentuk asli dari obyek yang telah diamati ke dalam sebuah karya keramik, tetapi obyek kupu-kupu akan distilasikan menjadi sebuah bentuk-bentuk baru. Tujuan dari stilasi tersebut adalah untuk mendapatkan bentuk baru sesuai dengan keinginan penulis tetapi tidak meninggalkan karakter obyek dalam menciptakan karya keramik.

Elemen bentuk utama yang akan diolah ke dalam karya tiga dimensi ini adalah bentuk geometris (lingkaran, elips, segitiga, bentuk poligonal lainnya). Dari bentuk geometris yang ada penulis menggunakan bentuk geometris yang paling sederhana, artinya tidak memiliki terlalu banyak sudut atau sisi atau bidang yang membatasi ruang dari bentuk tersebut, misalnya seperti lingkaran, elips, segitiga, segiempat. Hal tersebut dimaksudkan agar masing-masing bentuk dengan karakternya dapat lebih dieksplorasi. Dan terlebih lagi bahwa penggunaan bentuk geometris yang sederhana telah dapat mewakili apa yang menjadi ide penulis. Melainkan penulis ingin menonjolkan karakter dari masing-masing bentuk tersebut, seperti dinamis, statis. Dan yang ingin penulis olah adalah proses peralihan atau *kontinuitas* bentuk.

Mengacu pada perubahan bentuk di atas penulis terinspirasi untuk mengembangkan piring makan yang telah ada di pasaran dengan bentuk dasar lain yang penulis anggap unik, yaitu bentuk persegi, jajaran genjang, dan sebagainya. Ukuran piring mengacu pada unsur desain, dibuat tidak terlalu besar dan tidak terlalu berat sehingga pemakai tidak kesulitan menggunakannya. Dalam mendesain piring perbandingan antara panjang, lebar, dalam dan tinggi harus proposional (seimbang).

Piring secara faktual berukuran macam-macam ada piring makan kecil tingginya  $\pm 4$  cm, diameter  $\pm 15$  cm – 20 cm dan berat maksimal  $\pm \frac{1}{4}$  kg, piring makan besar tinggi  $\pm 5$  cm, diameter  $\pm 20$  cm – 25 cm dan berat maksimal  $\pm 1$  kg, piring sayur tinggi  $\pm 6$  cm, diameter  $\pm 25$  cm - 30 cm dan berat maksimal  $\pm 1\frac{1}{4}$  kg.

### ***b. Medium***

Karya Keramik selalu diwujudkan atau diekspresikan melalui suatu medium sesuai dengan tuntutananya. Karena masing-masing cabang karya keramik membutuhkan medium yang berbeda satu dengan yang lainnya.

Medium adalah sarana yang dapat berupa tempat, keadaan (cuaca, pencahayaan), suara (nada), gerak, maupun bahan (cat, kanvas, batu, kayu, logam, tanah liat dan lain-lain). Yang dibutuhkan dan perlu ada untuk mewujudkan ide atau gagasan yang ingin divisualisasikan sehingga dapat dinikmati oleh orang lain.

Penggunaan medium dalam karya tiga dimensi melibatkan bahan dan teknik penggarapan. Yang sering disebut dengan proses teknis dari suatu karya. Berikut ini keterangan tentang bahan dan teknik penggarapan serta peralatan yang digunakan.

#### ***a. Bahan***

- 1) Tanah liat, karena *plastisitasnya* tanah liat mudah dibentuk dengan teknik pengerjaan yang beragam, murah dan mudah didapat. Penulis menggunakan tiga jenis tanah liat yaitu tanah liat *feldspar* Sukabumi (warna putih), tanah liat fakultas seni rupa UNS (warna coklat kehitaman), dan tanah liat Pacitan (warna coklat muda) dengan teknik dasar teknik lempeng.

- 2) Bahan pendukung *Gypsum*, bahan membuat model dan cetakan dari tiga jenis tanah liat untuk dekorasi hiasan berbentuk kupu-kupu dengan teknik stamping (*press/cetak*), sebagai satu elemen artistik dalam totalitas sebuah karya.

*b. Alat*

Karya dari tanah liat menggunakan teknik lempeng, peralatan yang digunakan dalam peralatan ini, antara lain

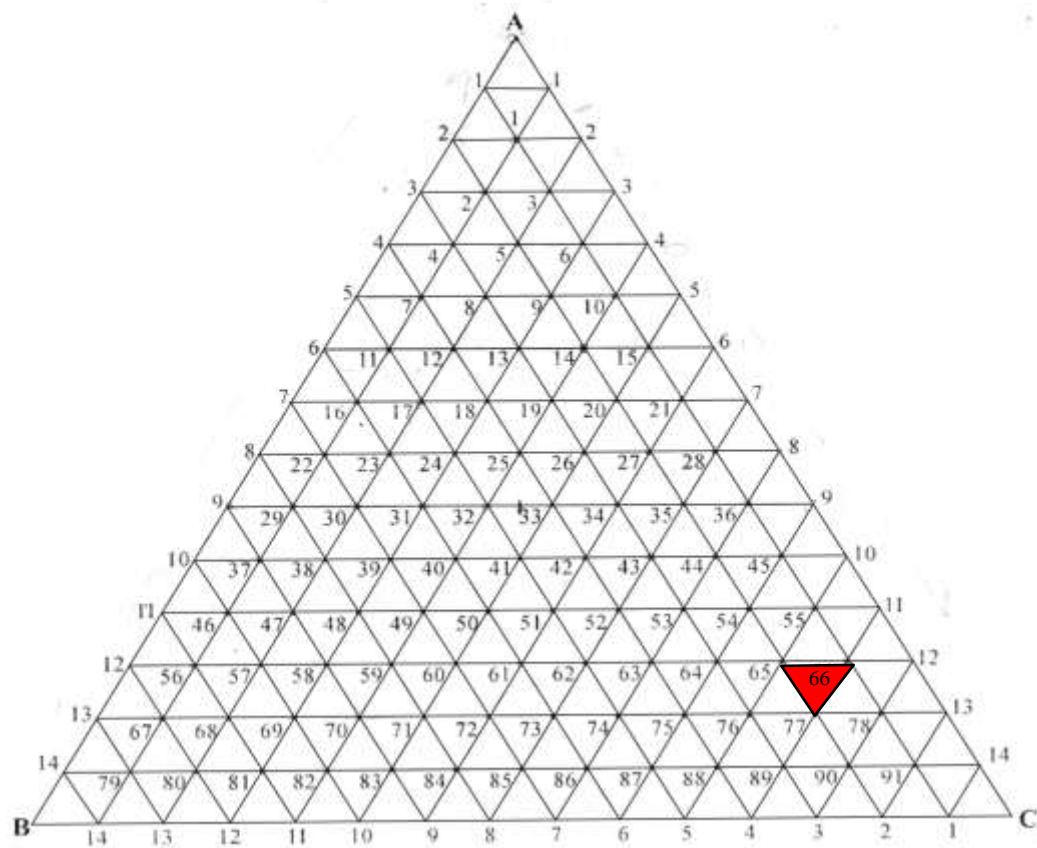
- 1) Alat penggiling (untuk menghaluskan/mencampur adonan tanah liat)
- 2) Wadah (untuk mencampur tanah liat)
- 3) Saringan (untuk memisahkan dari kotoran berupa kerikil)
- 4) Gypsum cor (untuk mengeringkan tanah liat yang kandungan airnya masih banyak)
- 5) Rol (untuk memadatkan tanah liat)
- 6) Butsier (untuk mengerjakan detailnya)
- 7) Sprayer (untuk menyemprotkan air guna menjaga kelembaban tanah liat saat proses penggarapan karya)
- 8) Amplas (untuk menghaluskan)

*c. Teknik Penggarapan/ Proses*

Teknik penggarapan meliputi cara dalam mengolah bahan yang akan digunakan dan sarana (peralatan) yang digunakan sesuai dengan cara (teknik) yang diterapkan karena masing-masing bahan menuntut suatu teknik yang berbeda.

### a Pembuatan Keramik

Dalam pengerjaan karya TA, penulis melakukan berbagai eksperimen tanah liat, glasir dan suhu rendah temperatur  $800^{\circ}\text{C}$  -  $1060^{\circ}\text{C}$ . Eksperimen dengan menggunakan metode *triaxial blending* (pencampuran tiga sudut) difokuskan pada pencarian komposisi massa tanah liat yang cocok untuk membuat benda keramik dengan basis tanah liat tertentu, yaitu dengan tiga macam bahan, tanah Pacitan, tanah pekarangan Fakultas Seni rupa dan *feldspar* Sukabumi. Eksperimen ini membutuhkan sebanyak 91 potong test dengan prosentase yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, sehingga dapat diketahui formula yang tepat dan bagus dalam membuat karya keramik dan siap dibakar dengan suhu tinggi.



Gambar 2. *Triaxial Blending* (Sumber: Penulis)

### Eksperimen Tanah (*Test Pieces*)

1. *Fledspar* Sukabumi
2. Tanah Liat Seni Rupa
3. Tanah Pacitan

$$\begin{array}{lcl}
 \text{a) } \frac{11}{15} \times 100 \% = 73,3 \times 50 \text{ kilo} & = & 37 \\
 \text{b) } \frac{3}{15} \times 100 \% = 20 \times 50 \text{ kilo} & = & 10 \\
 \text{c) } \frac{1}{15} \times 100 \% = 6,66 \times 50 \text{ kilo} & = & 3 \quad + \\
 & \text{Jumlah} & = 50 \text{ kg}
 \end{array}$$

Disini penulis menggunakan formula nomor 66 (Lampiran) dalam *skema Triaxial blending*, bahan tiga macam tanah liat yang telah diuji, ditimbang/dihitung sesuai *prosedur* dengan berbagai pertimbangan yaitu:

- 1) Karakteristik bahan mentah:
  - a) Tanah liat yang plastis setelah proses pengolahan bahan, sehingga mempermudah dalam proses pembentukan keramik dalam berbagai teknik.
  - b) Penyusutan tidak berlebihan atau normal (sekitar 10%).
  - c) Kekuatan pada saat pengeringan dan setelah kering tidak rapuh.
  - d) Kekuatan kering cukup baik, kuat diangkat dan kuat disusun dalam tungku pembakaran.
- 2) Karakteristik pada saat pembakaran :
  - a) Tahan terhadap suhu tinggi.
  - b) Susut bakar tidak berlebihan/normal (sekitar 10%).

3) Karakteristik setelah pembakaran :

- a) Warna coklat cerah
- b) Kuat, keras dan padat.
- c) Tidak menyerap air.
- d) Mampu mengikat dengan kuat lapisan glasir, menyatu dengan bahan badan keramik.

Beberapa tahap proses pembuatan Karya Keramik yang bisa diuraikan disini sebagai berikut:

a. Pengolahan Bahan

Bahan yang digunakan untuk tugas akhir ini adalah menggunakan tanah dari Fakultas Seni rupa UNS (Ketingan, Solo), tanah pacitan dan *feldspar* Sukabumi yang telah direndam di dalam slip bak, sifat tanah ini telah plastis tetapi untuk mendapatkan hasil yang baik maka perlu penguletan kembali. Fungsi dari penguletan ini adalah untuk memadatkan partikel dan menghindarkan dari adanya gelembung udara pada benda, dengan diadakan penguletan yang betul akan mengurangi resiko pecah baik pada saat pengeringan atau pada saat pembakaran.

b. Pembentukan Karya Keramik

Faktor kreativitas sangat diperlukan, agar karya tersebut tidak terkesan monoton, sehingga penghayat tidak merasa bosan melihatnya. Dengan perencanaan yang matang dan pembentukan yang baru (*inovatif*), unik dan artistik. Adapun usaha pencapaian nilai/aspek estetis dapat dikelompokkan menjadi empat bagian orientasi, yaitu :

1) *Unity* (Kesatuan)

Pencapaian kesatuan keindahan melalui penataan bentuk dengan cara menempatkan warna/bentuk tertentu, elemen hias yang pengaruhnya terhadap unsur lain ataupun dengan penonjolan bagian tertentu, disertai pertimbangan terhadap unsur pendukung bentuk lain.

2) *Order* (Aturan)

Menciptakan keseimbangan dengan cara mengamati hubungan antar unsur secara keseluruhan, seperti keseimbangan antar bagian, adanya proporsi yang baik dengan keserasian antar warna yang ada.

3. *Variety* (Ragam)

Menghindari kesan monoton dengan cara menciptakan bentuk baru dengan karakter yang sama. Variasi ini diharapkan dapat menggugah perhatian pengamat terhadap kehadiran sesuatu yang baru. Pada umumnya variasi dapat diperoleh melalui pengalihan, penukaran, perubahan dalam bentuk anekaragam repetisi dan sebagainya.

4. *Security* (Standar)

Hubungan antar unsur yang secara keseluruhan saling terkait dan mendukung penampilan, hal ini dapat tercipta adanya konstruksi yang tepat dan proposional sehingga selain indah juga diharapkan memenuhi standar keamanan produk (Arfial Arsad Hakim, 1987:11).



Seperti telah diuraikan sebelumnya bahwa proses pembentukan mempunyai beberapa cara tapi yang penulis gunakan untuk membuat karya tugas akhir ini adalah dengan menggunakan teknik lempeng.

Proses pembentukan dengan cara *slab* yang penulis kerjakan adalah dengan cara membuat kotak terlebih dahulu dengan tebal 1 cm, kemudian tanah yang sudah diulet diletakan ditengahnya dan setelah itu tanah ditekan-tekan sampai rata. Untuk menjaga penyusutan yang tidak merata maka alasnya diberi plastik. Setelah semua selesai baru menggunakan teknik tempel untuk desain aplikasi dekorasi yaitu dengan menampilkan motif geometrik berbentuk kupu-kupu yang diletakkan dipinggir dengan memakai pasta sebagai perekatnya.



Teknik Slab



pasta

Gambar 3. sumber : penulis

#### c. Pendekorasian

Guna menambah keindahan pada karya keramik maka diterapkan dekorasi. Dekorasi yang lain adalah dengan menggunakan teknik tempel yang berfungsi untuk menampilkan obyek dan juga menampilkan dekorasi disekitar obyek dengan menggunakan motif geometris berbentuk kupu-kupu. Beberapa tahap bentuk kupu-kupu yang penulis gunakan sebagai bentuk dekorasi yaitu:

Pertama, pembuatan cetakan sebagai aplikasi dekorasi dengan teknik stamping (press/cetak), baik model maupun cetakannya penulis menggunakan *gypsum* karena lebih mudah pengerjaannya. Setelah cetakan kering, proses yang kedua adalah mengisi cetakan yang telah disiapkan terlebih dahulu dengan melapisi permukaannya dengan bahan yang dapat mempermudah cetakan untuk dilepas atau dibuka.



Cetakan dari *Gypsum*



Hasil cetakan

Gambar 4. Sumber: penulis

Ketiga, penggabungan bentuk karya dengan aplikasi dekorasi dengan bentuk yang telah disesuaikan oleh penulis. Aplikasi dekorasi dengan menggunakan cetakan *gypsum* setelah di cetak sesuai bentuk tema dengan teknik tempel dan sebelumnya dikasih pasta sebagai perekat bentuk karya berbentuk geometris dengan aplikasi dekorasi berupa kupu-kupu. Proses selanjutnya adalah proses pembakaran bentuk karya setelah benar-benar kering. Teknik bakar yang digunakan adalah, teknik bakar *biskuit* yaitu dibakar pada suhu 800°C.

Untuk memperoleh sebuah dekorasi yang indah dalam karya Tugas Akhir ini, selain penambahan elemen estetis *finishing*, penulis menggunakan lapisan glasir dan pewarna dengan nuansa warna yang ditata sedemikian rupa sehingga tercipta suatu desain yang menarik. Pewarnaan melalui beberapa proses timbangan, penggilingan,

dan test glasir yang diuji secara bertahap, sehingga menghasilkan lapisan yang telah dikehendaki dan mengalami juga kegagalan. Pengglasiran yang digunakan dalam karya Keramik yaitu setelah melalui pembakaran dan mendapatkan hasilnya, eksperimen glasir yang dipilih adalah formula 3 dan formula D (lihat lampiran), yang menghasilkan glasir yang halus, mengkilat dan berkarakter keras. Untuk formula 3 dengan perbandingan:

$$\begin{aligned} \text{Frit} &= 3 \text{ ons} = \frac{3}{8} \times 12 = 4,5 \text{ kg} \\ \text{Pb} &= 5 \text{ ons} = \frac{5}{8} \times 12 = 7,5 \text{ kg} + \\ \text{Formula 3} &= 12 \text{ kg} \end{aligned}$$

Glasir formula 3 sebanyak 12 kg dibagi menjadi 2 ember kemudian salah satu ember diberi Chrome Oxide (hijau) sebanyak 2% (120 gram). Kemudian untuk formula D dengan perbandingan:

$$\begin{aligned} \text{Lood manie} &= 155 = 155 \times 25 = 3875 \text{ gram} \\ \text{Feldspaad} &= 36 = 36 \times 25 = 900 \text{ gram} \\ \text{Kaolin} &= 13 = 13 \times 25 = 325 \text{ gram} \\ \text{Kuarsa} &= 48 = 48 \times 25 = 1200 \text{ gram} + \\ \text{Formula D} &= 6,3 \text{ kilo} \end{aligned}$$

Glasir formula D juga dibagi menjadi 2 ember, diberi pewarna Ferum Oxide (merah) dan Cooper Oxide (hijau) masing-masing sebanyak 2% (63 gram). Kemudian masing-masing ember juga ditambah Tin Oxide sebanyak 1% (31,5 gram).

Dalam tahap ini pencampuran bahan-bahan glasir berdasarkan resep glasir yang ada. Komposisi glasir sering dinyatakan dalam resep dan formula. Resep glasir adalah komposisi dimana mencampur bahan-bahan tersebut berdasarkan persentase

massa/berat, yang memerlukan pengetahuan hitung glasir. Peralatan utama yang dipakai adalah timbangan yang tepat.

Setelah campuran siap, langkah selanjutnya adalah menggiling dalam keadaan basah menggunakan mesin giling (*bail mail*). Ini dimaksudkan agar bahan-bahan yang kasar menjadi halus setelah dihancurkan.



Mesin giling



Hasil penggilingan Glasir

Gambar 5. Sumber: penulis

#### a. Proses Pengeringan

Proses pengeringan badan keramik dilakukan cara alamiah, yaitu dengan cara diangin-anginkan dan sesekali dibalikkan, dengan cara demikian diharapkan keramik tidak mengalami keretakan pada saat pengeringan. Proses pengeringan berlangsung sekitar 7 sampai 9 hari. Proses pengeringan begitu lama disebabkan ketebalan karya yang memang tebal kemudian proses pengeringan yang hanya diangin-anginkan.

#### b. Proses Pembakaran

Pembakaran merupakan proses terpenting dalam pembuatan keramik, baik dan buruk serta gagal atau berhasilnya karya tergantung dari proses pembakaran. proses pembakaran ini perlu ketelitian dan kecermatan untuk menghasilkan karya yang baik.

Dalam proses pembakaran kenaikan suhu panas harus dijaga tingkat kestabilannya. Kesalahan dalam proses pembakaran menyebabkan pecahnya karya dalam tungku bakar. Untuk menghindari terjadinya ketidakstabilan suhu didalam tungku, penulis memantau setiap kenaikan suhu dengan cara mencatat suhu pada tabel yang dihitung per 10 menit. Selain itu dalam proses monitoring, penulis juga memperhatikan tekanan gas dan kejadian-kejadian di dalam tungku, seperti suara-suara yang terdengar saat pembakaran.

Proses pembakaran untuk Tugas Akhir ini dilakukan dua tahap pembakaran yaitu pembakaran yaitu pemanasan awal, pembakaran biskuit dan pembakaran glasir. Persiapan sebelum pembakaran dimulai:

- 1) Penyusunan barang-barang keramik ke dalam tungku pembakaran. penyusunan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara menumpukan secara horisontal diselingi dengan posisi vertikal.



Penataan pembakaran

Gambar 6. Sumber: penulis

- 2) Persiapan peralatan pembakaran, peralatan yang perlu dipersiapkan harus sudah siap sebelumnya. Persiapan yang diperlukan untuk takaran ini adalah selang penghubung antara elpiji dengan tungku api berbalik (*down draft*). Alat-alat penting yang diperlukan yaitu plat tahan api, (terbuat dari bata tahan api dengan bentuk bulat dan persegi, berfungsi untuk menaruh benda keramik yang dibakar agar tidak langsung kena api) dan *pirometer* digunakan sebagai alat ukur suhu.



Tungku api berbalik

Gambar 7. Sumber: penulis

Pembakaran yang akan dilakukan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini adalah mengalami tiga tahap pembakaran yaitu: pemanasan awal, pembakaran biskuit dan pembakaran glasir (Ambar Astuti, 1997), yaitu:

#### 1. Pemanasan Awal

Sebelum proses pembakaran biskuit dan glasir ruang tungku dipanaskan selama 2 jam hingga mencapai suhu kurang lebih  $200^{\circ}\text{C}$ . Hal ini bertujuan untuk menghilangkan uap air dan kelembaban yang masih ada pada badan keramik.

## 2. Pembakaran Biskuit

Pembakaran biskuis karya keramik dibakar dengan suhu bakar  $700-800^{\circ}\text{C}$ . Di mana pembakaran ini membuat keramik menjadi keras, kuat dan tidak hancur oleh air karena kandungan air kimianya telah hilang. Setelah pembakaran akan menimbulkan warna yang lain sebelum keramik dibakar.



Hasil Pembakaran Biskuit

(Gambar 8. Sumber:penulis)

Secara keseluruhan pembakaran biskuit dapat dibagi menjadi empat tahap (Wahyu Gatot Budiyanto, 2008:501), yaitu:

- a) Tahap *water smoking* (penguapan), yaitu tahap pelepasan air mekanis. Untuk menetapkan suhu berapa berakhirnya tahap pengeringan sangatlah sulit, tetapi  $150^{\circ}\text{C}$  dianggap sebagai suhu akhir tahap pelepasan air mekanis.
- b) Tahap *dehidrasi* (pelepasan uap air), pembakaran dilakukan secara perlahan-lahan karena apabila pada tahap ini tungku terlalu cepat dipanaskan bisa mengakibatkan barang-barang keramik meledak/pecah. Air yang terkombinasi secara kimia dilepaskan dari badan keramik pada suhu antara  $200^{\circ}\text{C} - 460^{\circ}\text{C}$ .

- c) Tahap *oksidasi* (pembakaran), terjadi pada suhu berkisar antara  $400^{\circ}\text{C}$  -  $1100^{\circ}\text{C}$ , saat tanah liat dibakar, apabila oksidasi kandungan karbon tak sempurna maka akan mengakibatkan adanya bintik-bintik hitam dan lubang-lubang kecil pada permukaan badan keramik. Hal ini akan berdampak pula pada aplikasi glasir menjadi tidak merata.
- d) Tahap *vitrifikasi* (penggelasan), pada tahap pematangan bodi ini suhu sekitar  $900^{\circ}\text{C}$ . Pada tahap ini terjadi peleburan dan rekristalisasi. Bila suhunya dinaikkan lagi, leburan akan menembus kepori-pori yang lebih dalam dan menghasilkan bahan padat. Dalam proses monitoring penulis memperhatikan sampai suhu  $1060^{\circ}\text{C}$ , karena jika suhunya diatas titik vitrifikasi yaitu melebihi  $1060^{\circ}\text{C}$  akan keluar gas sehingga muncul gelembung yang kemudian meledak. Hal ini karena *flux* dalam badan mendidih.
- e) Tahap *soaking* (menahan suhu pada suhu tertentu), proses pembakaran yang telah cukup temperaturnya perlu dipertahankan beberapa saat (*soaking periode*), agar reaksi-reaksi yang terjadi merata pada seluruh bagian keramik. Apabila proses soaking period dianggap telah cukup, tungku dapat dimatikan. Waktu pendinginan tungku adalah minimal sama dengan waktu yang dibutuhkan untuk pembakaran. Bila suhu di dalam sudah dibawah  $100^{\circ}\text{C}$ , maka semua lubang ventilasi dibuka dan pintu tungku dibuka sedikit, beberapa saat kemudian benda dapat dibongkar dan dikeluarkan.



### 3. Pembakaran Glasir

Di bidang glasir, eksperimen difokuskan pada pencarian komposisi berbagai warna glasir yang cocok. Pemilihan warna harus diperhitungkan dengan cermat, agar saat keramik dimasukkan ke dalam oven pembakaran tidak berubah. Selain itu, menjaga agar kekhasan warna yang diharapkan tidak memudar.

Pada pengglasiran ini penulis menggunakan glasir TSG (Transparent Standard Glassir) jenis glasir untuk benda jenis porselin yang sudah diolah secara khusus sehingga dapat tahan terhadap reaksi dari larutan zat-zat masam, dan tidak membahayakan bagi konsumen. Sedangkan untuk menghasilkan warna, glasir harus dicampur dengan oksida. dalam hal ini penulis mengadakan tes uji coba glasir, dan bahan-bahan yang digunakan antara lain *Mangan oksida* (ungu hitam), *Crom oksida* (hijau), *Cobalt oxide* (biru), *Ferro* (coklat tua), *Zinc oxide* (stabilitas cairan glasir), *Tinc oxide* (warna cerah), *Cooper oxide* (hijau), *Pb/lead oxide* (Flux), *Kaolin/kwarsa* (glassformer), *Kapur tulis* ( $\text{CaCO}_3$ ) memperkeras lapisan glasir, *feldspar* ( $\text{Al}_2\text{O}_3$ ) struktur glasir. Sebelum diadakan pembakaran maka dilakukan pengglasiran karya keramik dan test warna glasir dengan menggunakan *Sistem Triaxial*. Karya keramik sebelum diglasir terlebih dahulu dibersihkan dengan menggunakan kwas/spon. Setelah debu yang melekat hilang baru proses pengglasiran dimulai dengan teknik semprot.



Pengglasiran



Hasil Pembakaran Glasir

Gambar 9. Sumber: penulis

#### ***d. Penyajian Karya***

Dalam penyajian karya Keramik yang telah diciptakan, penulis menggunakan *foot stage* sebagai tempat karya dalam penyajian. Dan penggunaan alas piring untuk mempercantik penampilan dan penyangga plastik hal ini dilakukan untuk memberikan kesan tampak terlihat dari depan. Ukuran penyangga yang digunakan menyesuaikan bentuk dan berat karya keramik. Penggunaan penyangga bertujuan untuk memberikan kesan yang baik dalam penyajian karya, sehingga karya yang tercipta terlihat menarik, sekaligus untuk menggugah pemerhati fokus mengamatinya.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun beberapa permasalahan yang penulis hadapi selama proses pengerjaan karya Tugas Akhir ini, antara lain

- Di sini penulis mencari berbagai kemungkinan bentuk piring dari bentuk yang pada umumnya. Sehingga bentuk-bentuk baru yang hadir tersebut tidak hanya sekedar hadir dalam bentuk yang mengacu pada nilai fungsi dalam arti benda pakai, tetapi hadir dengan bentuk yang mempunyai arti simbolik dari sebuah bentuk yang merupakan curahan imajinasi dalam karya Keramik. Tapi curahan penulis dalam mengeksplorasi bentuk piring untuk kegunaan dalam arti pakai, menciptakan bentuk piring yang tepat secara fungsional.
- Ketertarikan penulis terhadap kupu-kupu sebagai unsur dekorasi karena serangga kecil ini merupakan symbol metamorfosis. Kupu-kupu memiliki jenis atau spesies yang sangat beragam. Tidak saja dari bentuk, ukuran serta pola warna dari sayapnya, perilaku dan habitatnya juga beraneka ragam. Pada dasarnya obyek yang nyata tersebut mempunyai keindahan tersendiri. Namun penulis menghadirkan bentuk kupu-kupu yang telah diubah berdasarkan imajinasi penulis.

- Aplikasi dekorasi yaitu dengan menampilkan motif yang sesuai kreatifitas tersendiri pada bentuk karya, dengan cara memakaikan pasta sebagai perekatnya. Untuk menghindari terlepasnya pada proses pengeringan dan pembakaran.

### **A. Saran**

Setelah proses penciptaan karya Tugas Akhir, penulis juga memberikan saran, diantaranya:

- Dalam menciptakan sebuah karya keramik, hendaknya harus mengikuti standar prosedur keramik dan dibutuhkan kecermatan, ketelitian, kedisiplinan, dan kesabaran. Karena proses penciptaan karya Keramik terbagi beberapa tahapan.
- Berkarya hendaklah dengan pemikiran secara matang sehingga tercipta karya yang baik dan berkualitas, yaitu bentuk visual yang mengaplikasikan ide/gagasan penulis dalam bentuk karya keramik.
- Pengolahan bahan tanah liat, meliputi pola pemahaman yang berkaitan dengan karakteristik plastisitas bahan sehingga dalam proses pembentukan keramik dapat diolah/dibentuk sesuai kreatifitas.

Deskripsi ini dapat digunakan sebagai pemicu kreatifitas dan kemauan untuk berkarya lebih baik lagi. Dan juga sebagai proses aktifitas berfikir dan berkarya bagi penerus generasi Studio Keramik yang akan mendatang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arfial Arsad Hakim. 1987. *Nirmana Dwimatra*. Surakarta: UNS Press
- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Jogjakarta: Liberty.
- Edi Wahyono Hardjanto. 1998. *Studio Keramik I*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Elisabeth Hoge dan Jane Horn. 1986. *Keramik Lengkap dengan teknik Rancangannya*. Semarang: Dahara Prize
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *The Theory of Criticism dalam Art as Image Idea*. Englewood Cliffs, New Jersey Presitice-Hall. hal: 389.
- Kenny, John B. (John Buehler) . 1976. *The complete book of pottery making*. Chilton Book Co, Radnor, Pa.
- Norton.1971. *Ceramic for Potte.r* USA: Van Nostrand
- Pamungkas Garjdito, Drs. 1986. *Tinjauan Seni Patung*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Pyle, Robert Michael. 1984. *Handbook for Butterfly Watchers*. Print in theUnited States of America. Park Avenue South, New York. hal:148-153.
- Surya Suradjjo.1994.1998. *filsofat Seni*. Surakarta: UNS Press.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Redaksi Ensiklopedia Indonesia. 1988. *Ensiklopedia Indonesia Seri Serangga*. Jakarta.: PT. Ichtiar Baru-Van Hoeve.

Wahyu Gatot Budiyanto (dkk). 2008. *Kriya Keramik untuk SMK Jilid 3*. Jakarta:

Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan, Direktorat Jenderal

Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

<http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/2003/6/8/ars2.html>. Senin 11 Januari 2010,

11.00-13.00 WIB.

<http://bahtera.org/kateglo/>. Kamis 11 Februari 2010, 09.00-11.00 WIB.

<http://www.gizi.net/pedoman-gizi/download/kadarzi.DOC>. Rabu 17 Februari 2010,

06.00-07.00 WIB